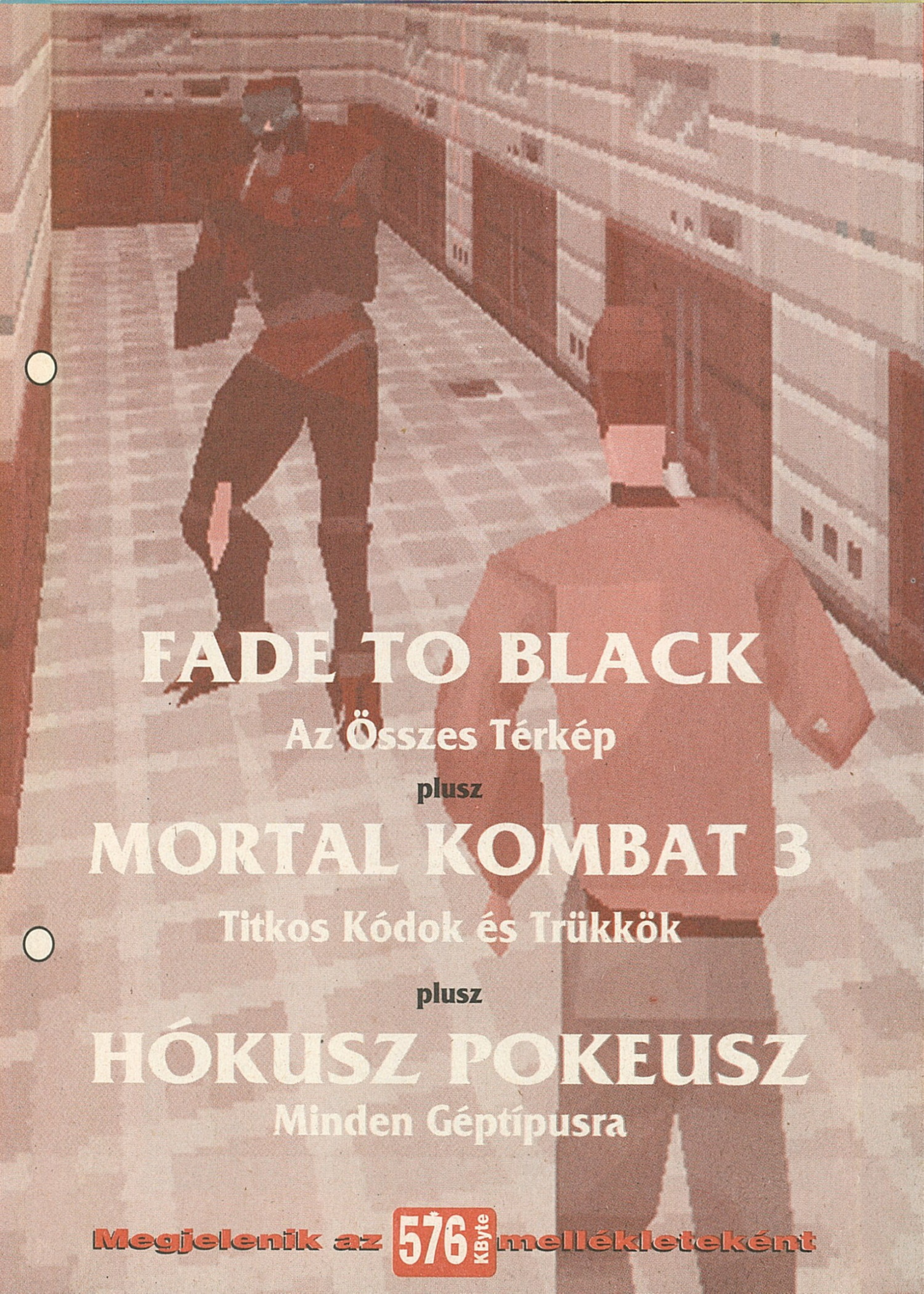
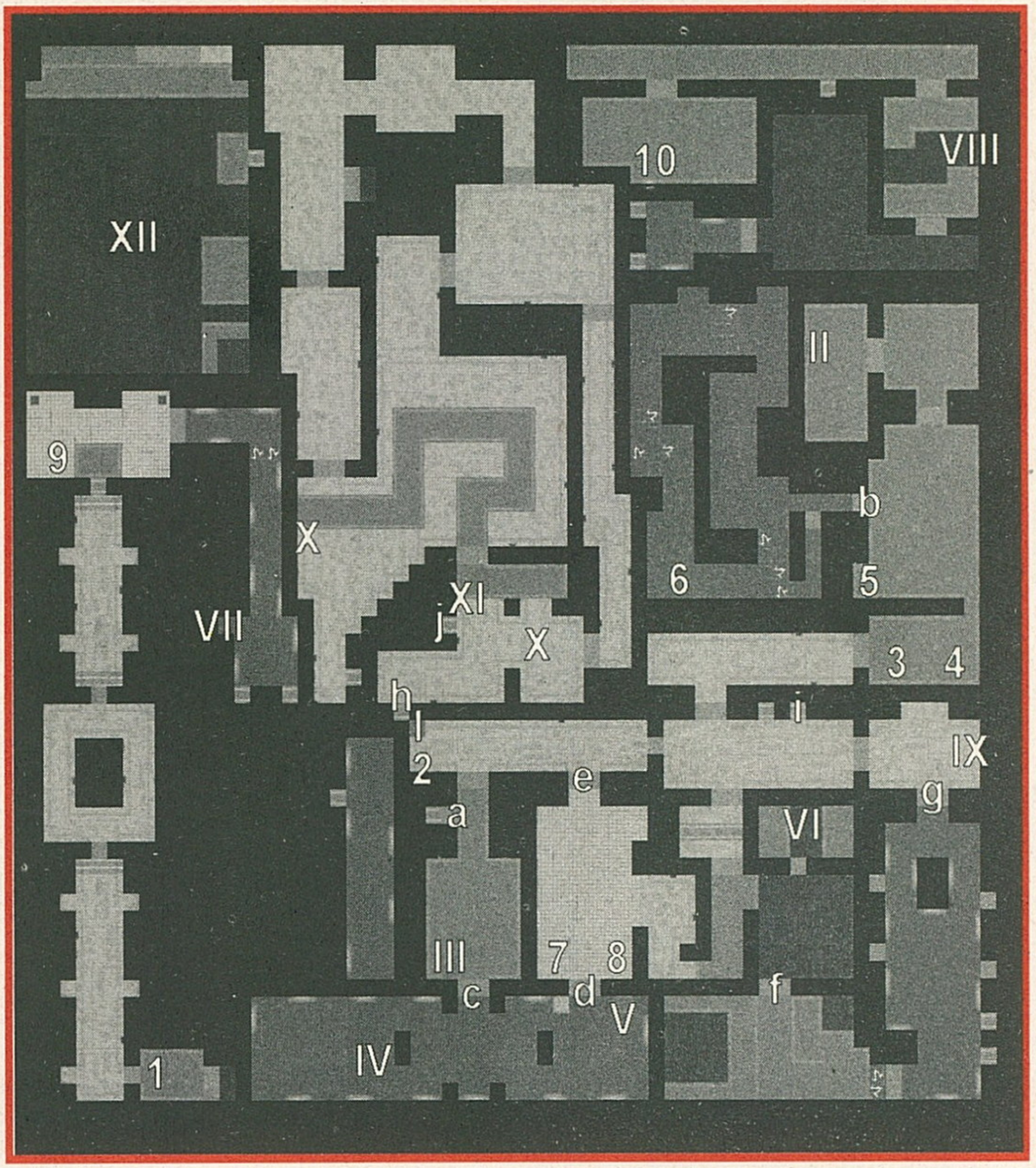

FADE TO BLACK
Az Összes Térkép
plusz
MORTAL KOMBAT 3
Titkos Kódok és Trükkök
plusz
HÓKUSZ POKEUSZ
Minden Géptípusra
Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

FADE TO BLACK TÉRKÉPEK

Hold

1 - Akna
2 - Info Scanner (a becélzott ellenségről ad infót), Tipp#1
3 - 2 db Akna (a szekrény riasztóval van ellátva)
4 - Üres
5 - Energiafeltöltő
6 - Robbanó lövedék
7 - Elsősegély láda (benne a radarzavaró)
8 - Az "e" ajtó kulcsa
9 - A "g" ajtó kulcsa
10 - Hangár kód

I - Az "a" ajtót nyitó kapcsoló
II - A "b" ajtót nyitó kapcsoló
III - A "c" ajtót nyitó kapcsoló
IV - A "d" erőpajzs kapcsolója
V - A Morph gyártó gép kapcsolója
VI - Az "F" ajtót nyitó computer
VII - Az elektromos padlópanelek kapcsolója
VIII - A hangárt nyitó és a "h" liftet bekapcsoló komputer
IX - Az "i" liftet bekapcsoló computer
X - A szállítókocsit működtető computerek
XI - A "j" lift kapcsolója
XII - Űrhajó

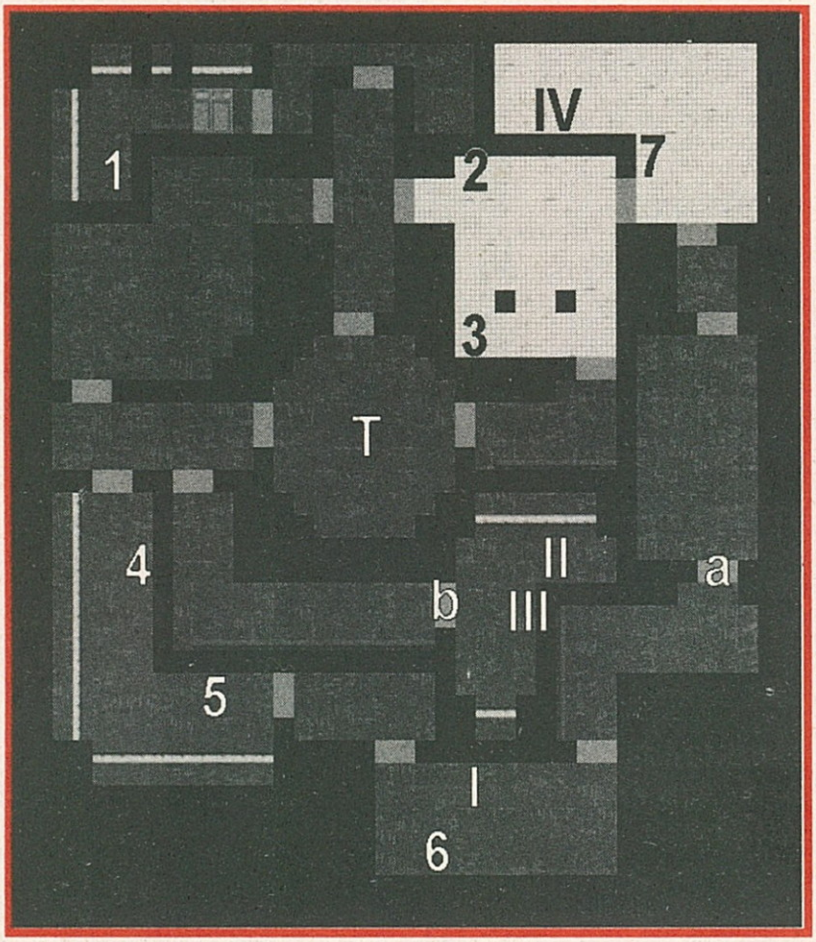


D321-es aszteroida

1 - Plazma lövedék
2 - Üres
3 - Üres
4 - Robbanó lövedék
5 - A "b" ajtó kulcsa
6 - Üres
7 - Hőkövetős lövedék

I - Az "a" ajtót nyitó computer
II - A generátor kapcsolója
III - A computer csatlakozója (a vírushoz)
IV - Börtönrács kapcsolója

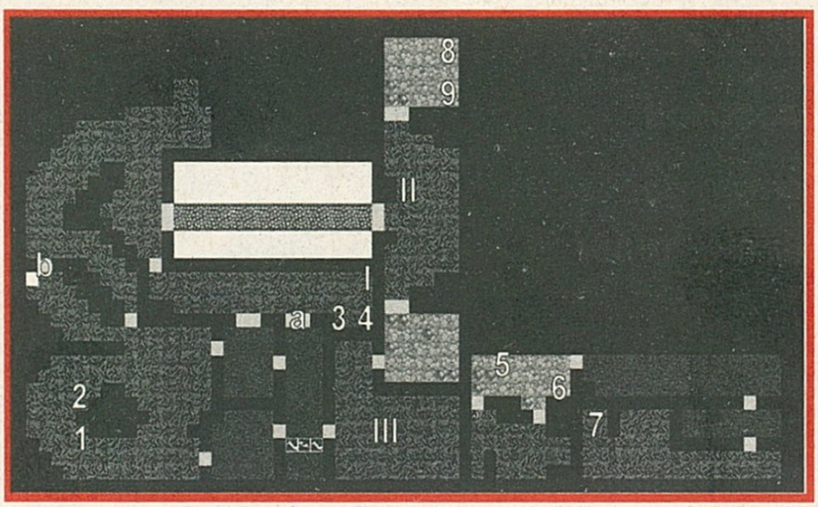
T - Teleport



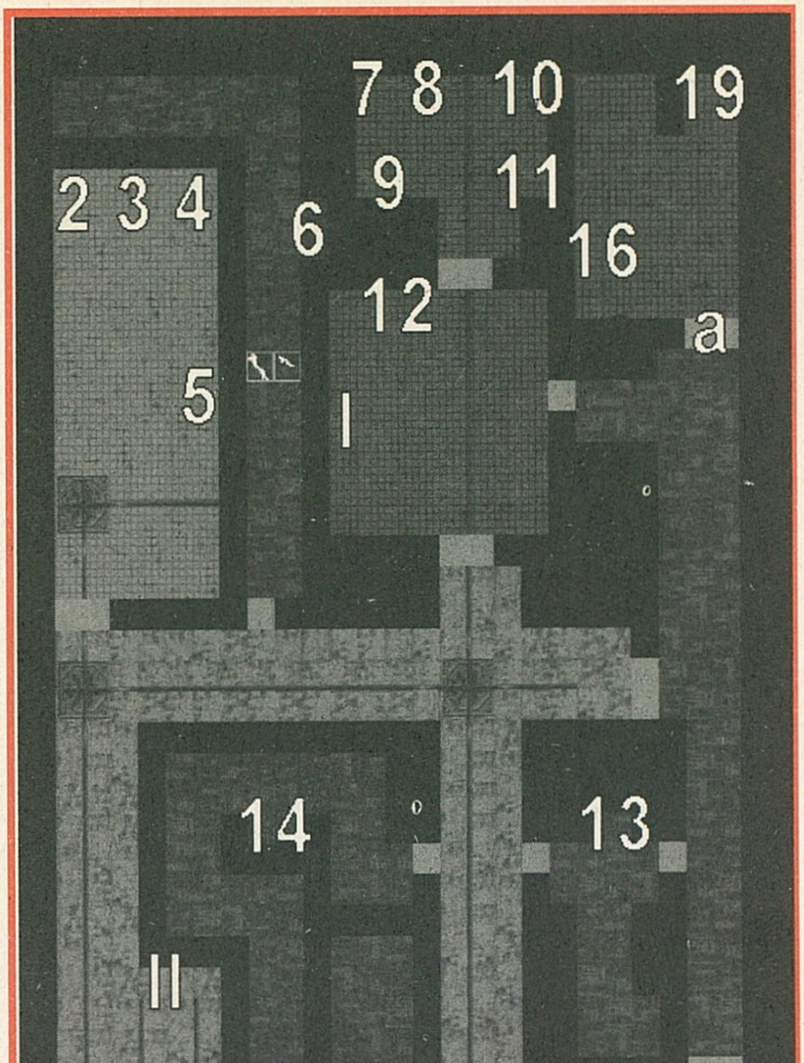
Morph Űrállomás

1 - Az "a" ajtó kulcsa
2 - A "b" ajtó kulcsa
3 - Páncéltörő lövedék
4 - Akna
5 - Akna
6 - Üres
7 - Field Scanner (a láthatatlan mágneses mezőkhöz)
8 - Akna
9 - Üres

I - A lift kapcsolója
II - Ageer
III - Űrhajó



FADE TO BLACK TÉRKÉPEK



Mars

1 - Akna
2 - 2-es komplexum kulcsa
3 - 4-es komplexum kulcsa
4 - Akna
5 - Üres
6 - Risidium
7 - 3-as komplexum kulcsa
8 - Hőkövetős lövedék
9 - Akna
10 - Akna
11 - 1-es komplexum kulcsa
12 - Energiafeltöltő
13 - Risidium
14 - Risidium
15 - Risidium
16 - 5-ös komplexum kulcsa
17 - Risidium, Páncéltörő lövedék
18 - Antiradioaktív pajzs
19 - Dokumentumok

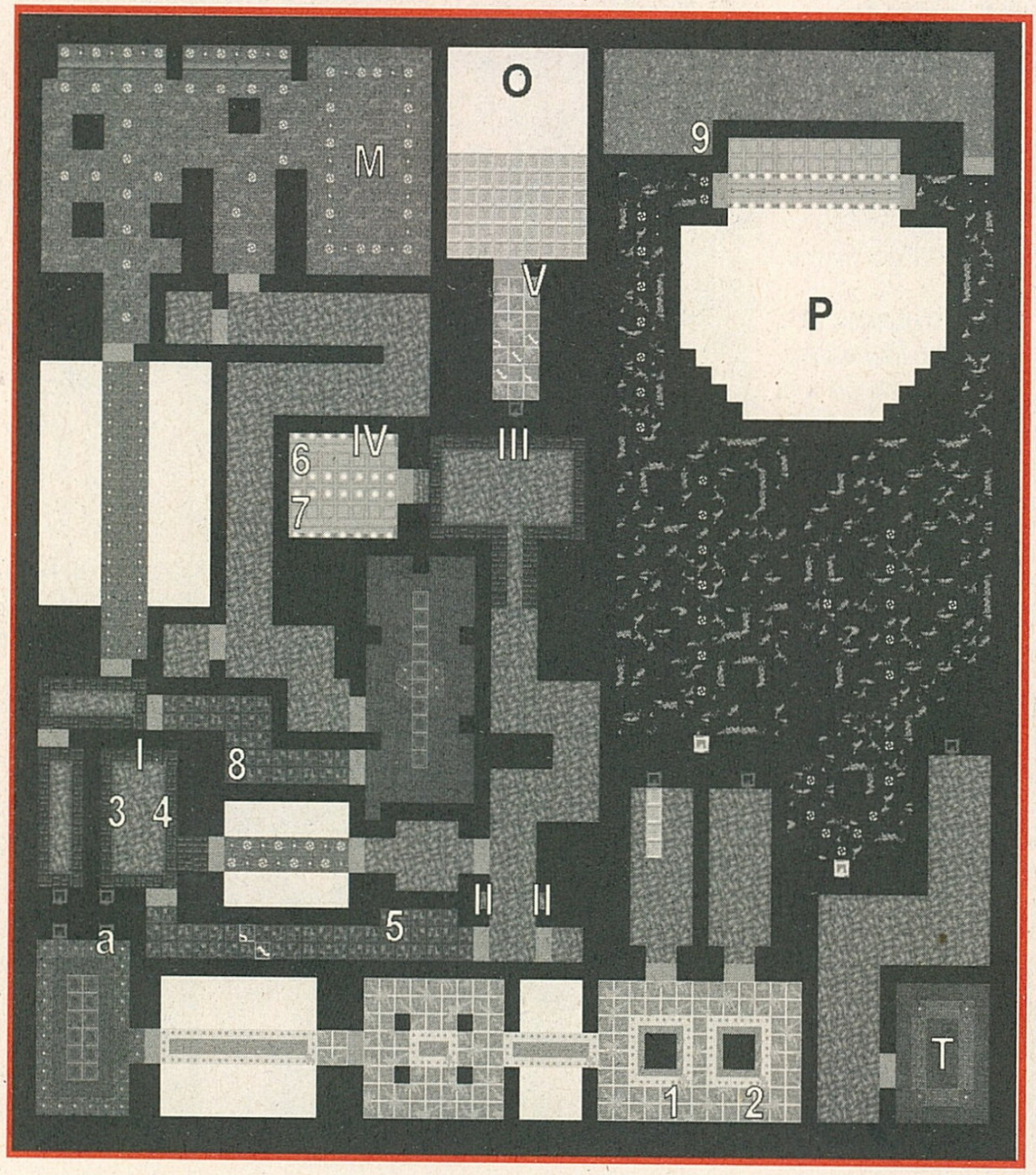
I - Az "a" ajtót nyitó computer
II - Szállítókocsik indítógombja
III - Exkavátor

Plútó

1 - Tipp#1, Tipp#2, Zöld kő
2 - Tipp#3, Energiafeltöltő, Kulcs az "a" lifthez
3 - Hőkövetős lövedék
4 - Szürke kő
5 - Sárga kő
6 - Piros kő
7 - Tipp#4
8 - Tipp#5, Narancs kő
9 - 2db Hőkövetős lövedék

I - Géppuska bekapcsolója
II - Ajtókat nyitó szobrok
III - Padlópanelek bekapcsolója
IV - Padlópanel kikapcsolója
V - Sugár kikapcsolója

M - Madaras terem
Ö - Mindenttudó Bölcs
P - Piramis
T - Teleport



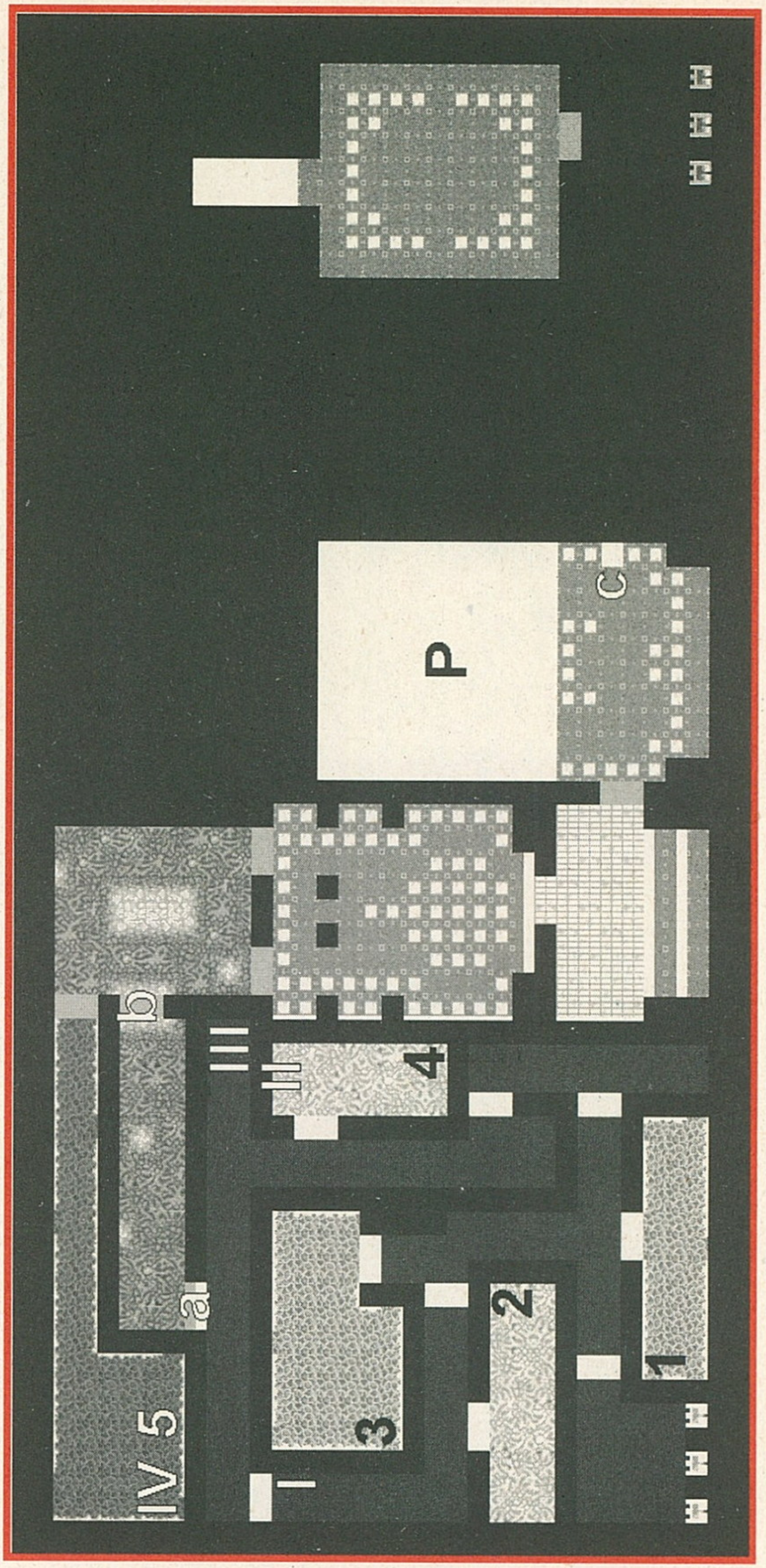
FADE TO BLACK TÉRKÉPEK

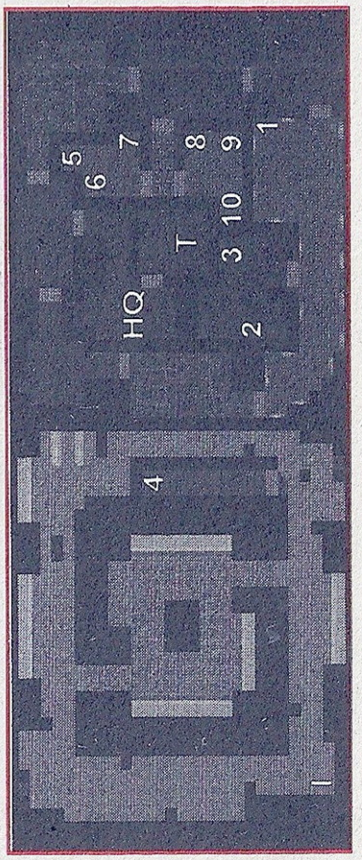
Morph Hajó

1 - Az "a" ajtó kulcsa
2 - Plazma lövedék
3 - A "b" ajtó kulcsa
4 - Energiafeltöltő
5 - Energiafeltöltő

I - Sugár kikapcsolója
II - Riasztó kikapcsolója
III - Láthatatlan panel (a rácsot nyitja)
IV - Géppuska kikapcsolója

P - Piramis
C - Lift az űrhajóba





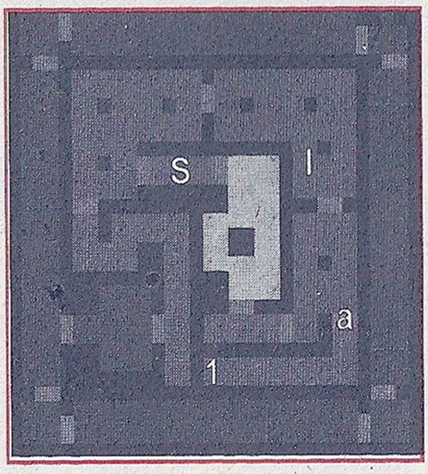
Shadow Bázis

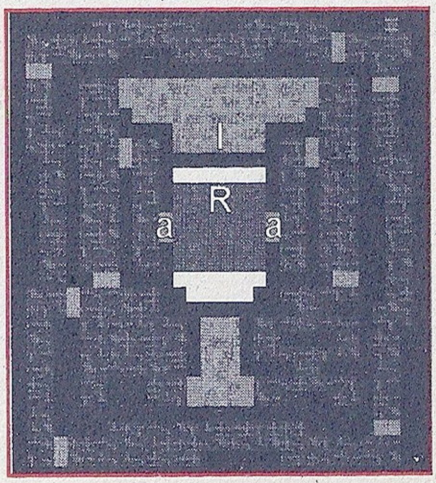
1 - Páncéltörő lövedék
2 - Üres
3 - Üres
4 - Üres
5 - Üres
6 - Álcázó pajzs
7 - Energy Scanner (energiaállomások helyét mutatja meg a térképen)
8 - Üres
9 - Mágneses hullámú lövedék
10 - Továbbfejlesztett plazma lövedék

I - Kulcs a főhadiszálláshoz (a katonánál)
HQ - Főhadiszállás
T - Teleport

Bázis/Lakószint

1 - Object Scanner (szekrényeket mutatja meg a térképen), Hőkövetős lövedék
I - Kódkártya az "a" ajtóhoz (a katonánál)
S - Sarah

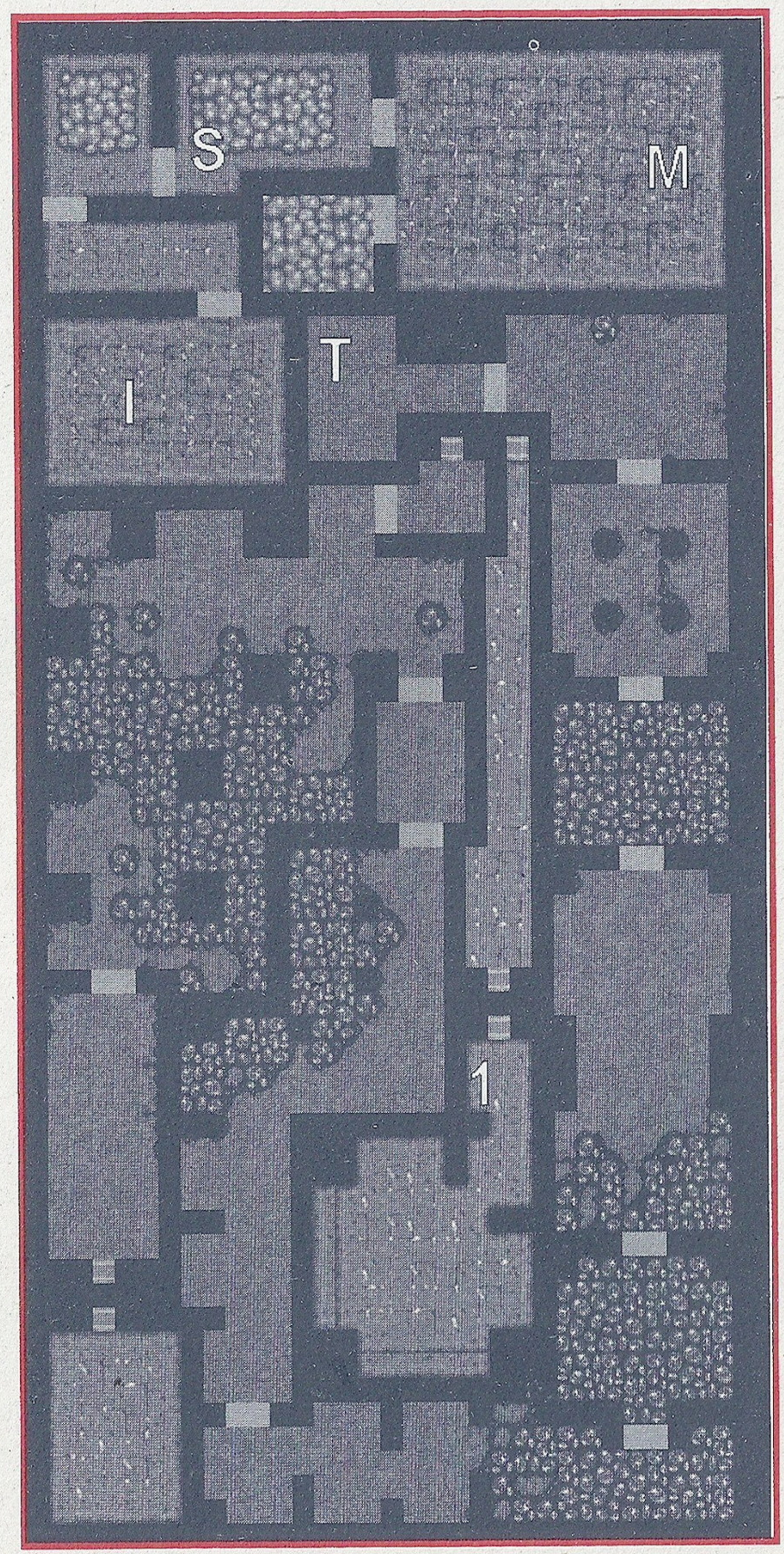




Bázis/Reaktor

I - Az "a" ajtókat, azaz a reaktortermet nyitó komputer
R - Reaktor kapcsolószekrénye

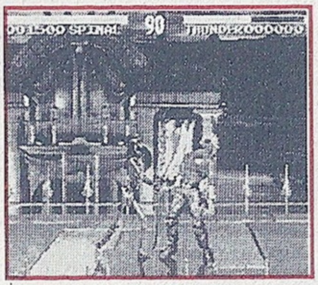
FADE TO BLACK TÉRKÉPEK



Húsvét Szigetek

1 - Robotkamera (a szoborban)
I - Űrhajó
T - Teleport
M - Mester Agy
S - Sarah

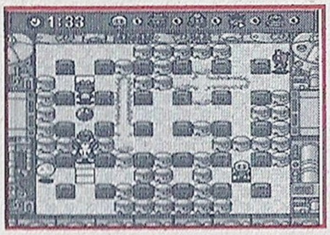
Killer Instinct (SNES)
Először is válasszuk ki Cindert, majd a VS képernyőn tartsuk nyomva a jobbra irányt, és üssük be a következő kódot: L, R, X, B, Y, A. Ezután Eyedol lesz a karakterünk.



Yoshi's Island (SNES)
Amikor a térképen vagyunk, tartsuk lenyomva a SELECT-et és nyomjuk le a következő sorrendben a gombokat: X, X, Y, B, A. A kód hatására a bónuszpályák közül válogathatunk, s így egy csomó életet begyűjthetünk.

Super Bomberman 3 (SNES)
Ezekkel a kódokkal igazán frissek vagyunk, hiszen a játék PAL verziója még meg sem jelent.

Stage1 - 0704
Stage2 - 3200
Stage3 - 2711
Stage4 - 3870
Stage5 - 4501
Stage6 - 0606

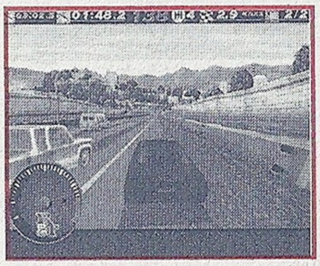


True Lies (Mega Drive/SNES)
Írjuk be a következő kódokat:

BGWPNS - Teljes fegyverzet
BGLVS - Örök élet
BGGRLY - Sérthetetlenség
MNCHT - Szintválasztás
SHTGN - Puska
CRDTS - Creditképernyő megnézése

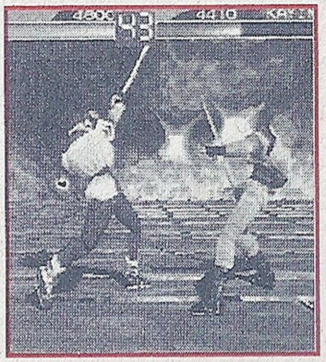
X-Men 2 (Mega Drive)
Pauzáljuk le a játékot, majd egyszerre nyomjuk be a balra irányt+a C gombot. Ezután a következőket nyomjuk: fel, fel, balra, le, le, jobbra, és a C gombot. Engedjük tovább a játékot, majd újra állítsuk meg. Most a jobbra+C gombbal szintet ugorhatunk.

The Need For Speed (3DO)
Induljunk a gép ellen, majd amikor megjelenik a Loading képernyő, nyomjuk be, és tartsuk lenyomva az L,R gombokat és a balra irányt. Még mielőtt elindulnánk, pauzáljuk le a játékot, és szálljunk ki. Újra indítsuk a játékot, de most a töltés alatt az L, R és fel gombokat nyomjuk. Ismét pauzáljunk, és szálljunk ki. Vágjunk neki ismét, s most pedig az L, R mellett a jobbra irányt nyomjuk. Játsszuk el negyedszerre is ezt a procedúrát, s végül az L, R-rel a le irányt nyomjuk. Most már nyugodtan a gázba taposhatunk, ha pedig dugóba kerülünk, egyszerűen nyomjunk egy X-et, s láss csodát: az autók szépen elrepülnek az útból.



Daytona USA (Saturn)
Nem szívesen szennyezed a levegőt? Próbálkozz a lovaglással! Ehhez mindössze a "Saturn módban" el kell érned az első pozíciót legalább normál fokozatban mindhárom pályán. Ekkor a választható kocsik között feltűnik egy paripa is.

ToShinDen (Playstation)
Amikor bejön a főmenű, nyomjuk az irányítót le, hátra-le, hátra, majd a négyzetes gombot. (Végezzünk vele még mielőtt az összes betű kirakódik.) Ha jól csináltuk, egy "FIGHT!" hangot hallhatunk, és a szöveg rózsaszínre vált. Ha ezután a harcosunk kiválasztásánál Eijire állunk, és egy fel + négyzetes gombot nyomunk, a főellenséget, Gaiat választhatjuk karakterünknek.



KONZOL KÓDOK

Beállítás

- Ajánlatos közepes kontinens méretet választani, amit minél előbb teljesen meg kell hódítani. Ha ugyanis túl kicsi kontinensre tesz a gép kezdéskor, a tenger elég sokáig gátat vet a terjeszkedésnek pedig kb. 5-6 jólfejlett (17-es szint fölötti) városra van szükség a nyeréshez. Túl nagy kontinens esetén viszont a szomszédok, akiket még nem győztünk le, állandóan zargatni fognak minket.

- A csapadék legyen sok, a sok folyó ugyanis pozitívan hat a város védelmére, a termelésre, kereskedelemre, illetve a fejlesztésre.

- Az átlaghőmérséklet ne legyen magas, a sok esőerdő az élelmiszer temelésnek se jó, és a csapataink mozgását is akadályozza.

- Valójában nem a 7 ellenséges birodalom beállítása esetén a legnehezebb a győzelem. Ilyen esetben ugyanis, ha ügyesek vagyunk és kontinensünkön egyedül vagyunk a környező óceánok jótékony elszigeteltségét élvezve, a többi birodalom egymás térdre kényszerítésével lesz elfoglalva, s így nem jut erejük a fejlesztésre. A legnehezebb olyan 2-4 ellenfelet legyőzni, főleg king, emperor szinten.

- Ha a nép kiválasztásánál ESC gombot nyomunk, beírhatjuk akár kedvenc focicsapatunk nevét is. Ügyeljünk az angol helyesírásra, nem országot kell írni, illetve a szó "S" betűre végződjön.

Kezdés, városok

- Nagy gondot kell fordítani első városunk helyének kiválasztására. Érdemes a "teremtés" után - ami sajnos majdnem addig tart, mint a bibliában és nem lehet átugrani - rögtön kimenteni, majd a területet egy szem settler-egységünkkel felderíteni. Miután kinéztünk magunknak egy nem túl távoli helyet, a betöltés után a legrövidebb úton közelítsük meg és alapítsuk meg első városunkat. A numerikus billentyűzeten nyolc irányba tudjuk egységeinket mozgatni!

Szempontok a letelepedéshez:

- Minél több folyó legyen a város körzetében, s inkább ne tengerparti helyet válasszunk, a tengeren nem lehet ipari termelést folytatni;
- Különleges bónuszhelyek legyenek a közelben (lovacska, gyémánt olaj);
- Ne legyen túl sok hegy. A hegyen nem lehet élelmiszert termelni, ami akadályozza a fejlődést. Ha pedig várost alapítunk rajta körülbelül két kör után elpusztulnak a lakók, mert csak a város területén tudnak termelni először;
- Város se legyen a közelben, ami a hozzátartozó területeivel lefoglalja az új városét;
- A városirányító térképen figyeljünk arra, hogy a lakók melyik területeket művelik, ezek élemiszer, tudomány, kereskedelem és ipari termelőképessége ugyanis eltérő. Így éhinséget előzhetünk meg vagy zavargásokat, esetleg fellendíthetjük a tudományt. Amennyiben beveszünk egykét munkást, azok a szórakoztató iparban fognak tevékenykedni és ellensúlyozhatják a boldogtalanok számát, anélkül, hogy csökkenteni kelljen az adókat.
- Az első adandó alkalommal, amikor nem kell új városunknak valami létfontosságú létesítményt építeni, készítessünk egy settler egységet, akik termelésre alkamasabbá

tehetik a környező területeket, és új várost alapíthatnak, Figyeljünk viszont arra, hogy egy settler egység elkészítése eggyel csökkenti a város fejlettségét, és egyes városból csupán a settler fog maradni.

Adó, kutatás, szórakozás, államforma

- Két menüben tudjuk az első három arányát beállítani: adó/kutatás és kutatás/szórakozás. Igazából végig a kutatásra kell helyeznünk a hangsúlyt, a királyság bevezetésétől már a luxuscikkekre is elég sokat kell beállítani (20%), mert különben fellázadnak. Viszont csak annyi adót szedjünk, ami az épületek fenntartását fedezi, mert úgysem tudjuk elkölteni (habár a program szépen pontozza a nagy kincstárat).

- Tudományos fejlődésünk folyamán újabb és újabb államformákat fedezünk fel, amiket a forradalom menüpont választása után néhány év anarchia elmúltával tudunk választani, Egyértelműen a legjobb a demokrácia, ebben a termelés a lehető legnagyobb, viszont csak korlátozott háborút tudunk viselni, a távollévő illetve a túl sok katonai egység növeli a boldogtalanok számát, ami Vietnam-effektushoz vezethet. Érdemes ezért egy egy városban minél több boldogságot növelő csodát létrehozni, például J.S. Bach katedrálisa, a rák gyógyítása, női egyenjogúság. Demokráciában fontos szerepük lesz a diplomatáknak, akikkel városokat szerezhetünk meg, katonai egységeket állíthatunk át a mi oldalunkra egyetlen puskalövés nélkül, csak pénz kérdése az egész... A szenátus ugyanis minden baráti ország elleni katonai lépést megakadályoz. Persze nem kell minden jött-ment uralkodóval beszélni meg szövetségre lépni.

Stratégia, tudományos fejlesztés

- Két alapvető módszer van a játék megnyerésére: az ellenfelek összes városának meghódítása 2100-ig; illetve elsőként sikeres űrhajó indítása a közeli naprendszerbe, aminek feltétele egy erős, fejlett birodalom. Az elsőt King illetve Emperor szinten senkinek sem ajánlom, szinte lehetetlen.

- A fejlesztések hálózata úgy van felépítve, hogy ha a katonailag leghatékonyabb eszközök fejlesztésére koncentrálunk, akkor melléktermékként a gazdaságban is hasznos dolgokat kapunk. Például bronz készítés -> a phalanx egység építhetősége mellett a pénz feltalálását teszi lehetővé.

- A letelepedést követő pár ezer évet fordítsuk a terjeszkedésre, a kerék, a lovaglás kifejlesztésével, hozzunk létre erős támadó egységeket, minden várost hódítsunk meg és alapíthatunk is néhányat. I.e. 1-től kezdődően szigeteljük el magunkat és minden erőnkel a fejlesztésre koncentráljunk, ne tartsunk fenn túl sok katonai egységet sem. Építsük fel azokat a csodákat, amik növelik a tudomány fejlődését (Nagy könyvtár, Kopernikusz obszervatóriuma, Darwin utazása, ami rögtön két tudományos fejlesztést tesz lehetővé). Végül pedig indítsuk az űrhajót. Közben diplomatáinkal vásároljunk minél több erős ellenséges várost, az Apollo programtól kezdve ugyanis már mindenki képes lesz űrhajót fejleszteni függetlenül attól, hogy ki csinálta meg. Így annak a nemzetnek az űrhajója fog célba érni elsőként, aki gyorsabban, jobb űrhajót tud készíteni. S ez csak a gazdasági potenciáltól függ, tehát a gazdaságot se hanyagoljuk el (gyárak, mfg plant, erőművek, stb). A settlerekkel alakítsuk át az összes városkörnyéki földet. Katonai egységekkel ne terheljük a lakosságot, viszont 1-2 csatahajó egységgel megakadályozhatjuk a nemkívánatos partraszállásokat.

Versus Codes

Mint ismeretes, a MK3 titkos cheatjei a kétjátékos VS képernyő alatti hatjegyű kódsorral vihetők be. A kódok beírásához két irányítóra van szükség, SNES-en például a két joypad Y, B, A gombjait kell használnunk. A kódokban szereplő ábrák voltaképpen egy-egy számnak felelnek meg, tehát az egyszerűség kedvéért nem azt írjuk le, hogyan kell kinéznie a kódnak, hanem numerikus formátumban közöljük őket. Vegyünk tehát egy példát, a kód a következő: MK, Sárkány, Sárkány, MK, Sárkány, Sárkány. Ez numerikus formátumban annyi mint: 100-100. SNES esetében tehát itt nincs más teendő, mint mindkét irányítón egyszer leütni az Y-t. Sajnos a kódok bevitelére csak pár pillanat áll rendelkezésünkre, ezért a nagyobb számjegyek esetére még egy hasznos tanács: ha az irányítón a kódok beütése közben a felfelé irányt egyfolytában nyomjuk, az ábrák ellentétes irányba forognak, tehát például a koponyához, azaz a 9-eshez így csak egyszer kell leütnünk a megfelelő gombot.

Unlimited Run: 466-466

Ezután a futás folyamatosan használható, nem fogyaszt energiát.

Dark Kombat: 688-422

A küzdőtérre teljes sötétség borul, s csak akkor villan fel a képernyő, amikor ütést viszünk be.

Randper Kombat: 460-460

A meccs alatt karakterünk véletlenszerűen átalakulgat.

Psycho Kombat: 985-125

A Dark Kombat és a Randper Kombat hatásai egyszerre.

No Life Bars: 987-123

Mindkét versenyzőnek eltűnik az energiát jelző csíkja. (Az energia ettől függetlenül persze fogy.)

Throws Disabled: 100-100

A küzdelem során nem tudjuk ellenfelünket elhajítani.

Blocks Disabled: 020-020

Egyik játékos sem tud blokkolni.

Half Energy

Az egyes játékos esetén: 033-000
A kettes játékos esetén: 000-033
Az adott játékos csak fele energiával vág neki a küzdelemnek.

Quarter Energy

Az egyes játékos esetén: 707-000
A kettes játékos esetén: 000-707
Az adott játékos csak negyedannyi energiával vág neki a küzdelemnek.





Fight Smoke: 205-205
Az első forduló győztese a második menetben Smoke-kal küzd meg.

Fight Noob Saibot: 769-342
Az első forduló győztese a második menetben Noob Saibottal küzd meg.

Fight Motaro: 969-141
Az első forduló győztese a második menetben Motaroval küzd meg.

Fight Shao Kahn: 033-564
Az első forduló győztese a második menetben Shao Kahnnal küzd meg.

Play Galaxian: 642-468
Játszhatunk egy menetet az ősrégi Galaxian másával.

Szöveg: No fear...: 282-282

Szöveg: Hold...: 987-666

Szöveg: No knowledge...: 123-926

Ultimate Kombat Code: 10902-22234
Ez a kód a játéktermi változathoz használható, s a vesztett meccsek után lehet beütni. Sajnos ez a konzolos változatokra nem vonatkozik. Hatására egyébként Smoke jelenik meg, s közli, hogy ezután ő is a rendelkezésünkre áll, azaz innentől ő is választható karakterré válik.

Néhány trükk

Véletlenszerűen választhatjuk ki a szereplőnket, ha a harcosok képernyőjének bejöttekor fel+start-ot nyomunk. Ugyanezen a képernyőn ha az irányítóval az órajárással ellentétesen körözünk, eltüntethetjük a kurzort, s így a választás szintén a véletlenen múlik.

Kiegészítés a már megjelent kivégzésekhez ('95/9 számban)

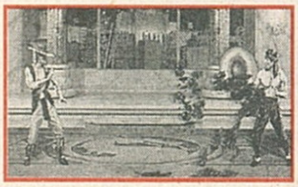
Nightwolf
Babality: E,H,E,H,KÜ

Kung Lao
Pit: L,L,E,E,KR

Stryker
Babality: L,E,E,H,NÜ

Kano
Babality: E,E,L,L,KR
Pit: F,F,H,KR





HÓKUSZ - POKEUSZ

Hideg van odakint, csak úgy röpködnek a mínuszok, s a megszokott nagydogák sincsenek már olyan messze. Ám sem az időjárás viszontagságai, sem az erős lehűlés ellenére sem változott az 576, s annak melléklete, mely még mindig tartja forró "hőfokát".

CORRIDOR 7 (PC, PC CD)

A C7 is, mint sokannyi játék a piacon manapság, aWolfenstein és DOOM királyok alapötleteiből áll össze. Annak ellenére, hogy a program színvonala még az elődjei nyomába sem tud érni (személyes vélemény!), el lehet vele szórakozni egy darabig. Ehhez járul még hozzá ez a szócska: WAX, melynek betűit ha egyszerre benyomjátok, változások tömkelegét idézitek elő; munícíó, kulcsok és a különböző felhasználandó tárgyak mennyiségén érezhetők a változások. Az egyetlen negatívum abban rejlik, hogy minden egyes benyomáskor a véres verítékkel összeszedegetett pontjaitok lenullázodnak, lehetetlenné téve, hogy a legjobbak között emlegessenek benneteket a történelemkönyvek.

WOLFENSTEIN 3D & SPEAR OF DESTINY (PC)

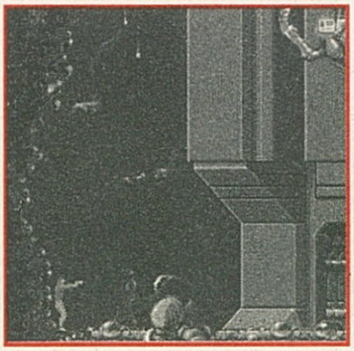
Próbáljátkok ki a MIL szócskát - hatása az előzőekben ismertetett C7-hez hasonló.

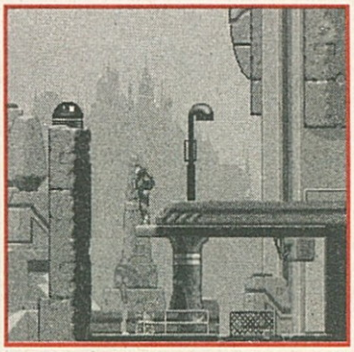
SHADOW FIGHTER (AMIGA)

Mivel Amigán aligha várhatunk MK3-ra, meg kell elégednünk kisebb durranásokkal is, mint például a Shadow Fighter volt anno. Mivel elég nagy népszerűséget szerzett, ezért jól jönnek hozzá speckó kódok, nemde? A választó képernyőn gépeljük be az alábbi betűkombinációkat. Örök kredit: TEREKAKKU, harc Puppazzal: PERAPONZIPOPO, harc a Shadow Fighterrel: MBARIVIDI-SOCCAFFARIMBARI, az ellenfelek zéró energiával kezdenek: EBBRAVOSCECCU.

FLASHBACK (PC)

Újabb két passworddel gyaraphatjátok gyűjteményeteket. Az első: BELUGA, ami a záróképsorok megtekintését teszi lehetővé, míg a PIXEL az őr... - á, inkább legyen meglepetés.





ROBOCOD (PC)

Ha akció közben beírjátok, hogy THE LITTLE MARMAID és megnyomjátok az I-t, sérthetetlenek lehettek, ha az L -t, a kedvetek szerinti pályán nyomhatjátok.

MIGHT AND MAGIC (PC)

Pályakódok, mikre szükség van odakint:

FOUNTAIN HEAD-HOME
BAYWATCH-SEADOG
WILDBAR-FREEMAN
SWAMP TOWN-DOOMED
BLISTERING HEIGHTS-RED HOT
THE ARENA-THE ARENA

JUNGLE STRIKE (PC, PC CD)

A különböző helyszínek eléréséhez két járható út létezik. Vagy megcsinálni a pályákat egyenként külön-külön; vagy a pályakódokat használni, melyekből most megsúgunk egypárat.



CMMMMMMMC LEVEL2-Sub Hunt
MBNLRMMM2 LEVEL3-Training Ground
MMBNTPMMV LEVEL4-Night Strike
2NCBSNMMR LEVEL6-Snow Fortress
FCX*MBMMQ LEVEL7-River Raid
FCLQJCMM9 LEVEL9-Return Home
FCKZ4XMM* LEVEL10 Echo Threat

És ha ez sem lenne elég, - hiszen a csalásokból sohasem elég -, akkor nyomjátok be az ESC-t, írjátok be hogy CHICKEN, s újra engedjetek meg egy ESC-t. Az eredmény? Hát... semmi különös, csak örök power, ammo és természetesen fuel.

ZEEWOLF (AMIGA)

Az egyik legjobban sikerült amigás akciójátékához néhány LEVELKÓD:
Mission 5: IMAGO
Mission 9: TIBURON
Mission 13: ARGUS
Mission 17: MARTEN
Mission 21: SOCKIN
A FRAMPAGE kódszó beírása után pedig igazi meglepetésben lehet részetek.

CIVILIZATION (PC)

Ősrégi darab, de egy darab kód sem jelent meg hozzá... egészen MOSTANÁIG! Mi találtunk egyet. Igaz nem "nagy", de jobb, mint a semmi, és a nehéz időkben igencsak hasznos. Nyomjátok le a jobb SHIFT-et és a ezzel egyidőben eresszétek meg numerikus billentyűzeten ezeket a számokat: 0123456789. A térkép most már teljesen komplett.

ALIEN BREED (PC)

A májusi számban megadott kíváló pályakódok mellé adunk még egy kis segítséget, hogy győzelmetek a földönkívüliek felett teljes és elsöprő legyen. Ehhez a DOS-ban lévő DEBUG parancsra lesz szükség. Ezt - mint mindig - a program directory-jában, vagyis a célpontként kijelölt file könyvtárában kell végrehajtani. Előbb azonban pár dolgon túl kell esnetek:
1 - csináljatok a biztonsági másolatot az ALIEN.EXE fájlról (*.BAK)...
2 - ...majd ez másoljátok át az ALIEN.TMP fájlba (COPY ALIEN.EXE ALIEN.TMP) és hát persze DEBUG-oljatok.

```
-NALIEN.TMP
-L
-E 4315 90 90 90
-E 435C 90 90 90
-W
-Q
```

Mikor készen vagytok, másoljátok vissza a TMP file-t az EXE-be (COPY ALIEN.TMP ALIEN.COPY, s már nincs is más hátra, mint bepattani a játékba és végezni a dolgotokat, meg a dögöket is kifele.

Rácz Gyula




LEG... LEG... LEG...

Nálunk nem csak játszva vásárolhatsz,
hanem mindezt
a **LEG**nagyobb választékból,
a **LEG**alacsonyabb árakon,
a **LEG**kultúráltabb kiszolgálás mellett teheted.

MI SZOFTVERBEN UTAZUNK – A XXI. SZÁZADBA!



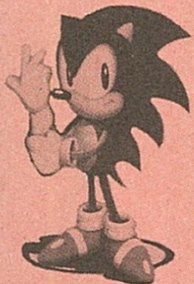

576 KByte SHOP

SZOFTVEREK A LEGNÉPSZERŰBB GÉPTÍPUSOKRA:
SEGA: MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR
NINTENDO: GAMEBOY, SNES
COMMODORE: C64, AMIGA, CD32
PC: MINDEN KONFIGURÁCIÓRA (CD-ROM-RA IS) ÓRIÁSI VÁLASZTÉK






1137 BUDAPEST, POZSONYI ÚT 14. TEL.: (1) 112-6415	9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18. TEL.: (96) 322-151	7621 PÉCS, KIRÁLY U. 24. TEL.: (72) 313-863

576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Ha postán szeretnéd megrendelni kedvenc játékodat,
írj az alábbi címre (válaszborítékért aktuális listát is küldünk):

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

MEGRENDELÉSED 3 NAPON BELÜL POSTÁZZUK!



